YOU DON'T KNOW JACK™

Systemvoraussetzungen	**5**
Installation u. Start von YOU DON'T KNOW JACK	**6**
Spielregeln	**10**
Weitere Features von YOU DON'T KNOW JACK	**15**
Optionsbox	**16**
Problemlösungen für YOU DON'T KNOW JACK	**17**
Kontakt	**19**
Anmerkung	**19**
Credits	**21**
Lizenzen	**24**
Garantie und Urheberrechte	**25**

YOU DON'T KNOW JACK™

Sie denken, Sie haben auf alles eine Antwort? Sie glauben, Ihnen kann keiner mehr was erzählen? Das können Sie ab heute vergessen!

YOU DON'T KNOW JACK, ein irrwitziges, gnadenloses, rasantes Computerspiel, das schon Amerika im Sturm erobert hat, bricht jetzt auch über Deutschland herein.

Sie sind Quiz-Kandidat in einer Game Show, die alles bietet: atemberaubende Spannung, schrillen Humor und viele, viele versteckte große und kleine Überraschungen. Ziehen Sie sich warm an - wir werden Ihr Gehirn auswinden wie einen nassen Lappen.

YOU DON'T KNOW JACK kann mit bis zu drei Kandidaten gespielt werden. Ziel ist es, soviel Kohle wie möglich abzuräumen. Wer das meiste Geld einsackt, hat gewonnen. So einfach ist das. Oder auch nicht...

Warnung: In diesem Produkt werden Inhalte dargeboten - z.B. sexuelle Anspielungen-, die thematisch und sprachlich für Kinder möglicherweise nicht geeignet sind. Außerdem, die Kleinen würden sowieso nix kapieren.

Systemvoraussetzungen

Microsoft Windows 3.1 und Windows 95, 98, ME

- Windows 95, 98, Windows 3.1x, Windows for Workgroups oder Windows ME
- 486SX 33Mhz Prozessor oder schneller
- 8 MB RAM
- 16 MB freier Festplattenspeicher
- 2fach CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- Bildschirmauflösung: mindestens 640 x 480 mit 256 Farben
- Sound Blaster 16 oder kompatible Multimedia Soundkarte

YOU DON'T KNOW JACK läuft nicht auf 386er oder noch älteren CPUs.

Apple Macintosh

- Jeder PowerPC oder 68040er Macintosh
- Systemsoftware 7.1 oder neuere Macintosh OS
- 6 MB RAM
- 15 MB freier Festplattenspeicher
- 2fach CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- QuickTime™ 2.5, QuickTime PowerPlug 2.5 (nur für Power Macintosh), SoundManager 3.2.1 und Sound-Kontrollleiste 8.0.5 (alles im Lieferumfang enthalten)
- Bildschirmauflösung: mindestens 640 x 480 mit 256 Farben

YOU DON'T KNOW JACK läuft nicht auf 68030er oder noch älteren CPUs.

Installation u. Start von YOU DON'T KNOW JACK

Installation und Anti-Virus Software

Bevor Sie **YOU DON'T KNOW JACK** installieren, sollten Sie jegliche Anti-Virus-Programme auf Ihrem Rechner deaktivieren, da diese die Installation stören könnten. Die entsprechenden Schritte entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Ihrer Anti-Virus-Software.

Windows 3.1x - Installation

- Legen Sie die **YOU DON'T KNOW JACK** CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
- Sichten Sie mit dem File Manager den Inhalt der **YOU DON'T KNOW JACK** CD-ROM (das CD-ROM-Laufwerk ist normalerweise das Laufwerk D:) und doppelklicken Sie auf das **Installer-Icon setup.exe**.
- Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation auszuführen.
- Ist die Installation beendet, müssen Sie Windows 3.1x erneut starten.

Windows 3.1x - Starten des Spiels

Nachdem Sie Windows 3.1x erneut gestartet haben, können Sie das Spiel auf zwei Arten starten:

1. Sie können **jack.exe** mit dem File Manager von der Festplatte aus starten.
2. Falls Sie eine entsprechende Programmgruppe installiert haben, doppelklicken Sie auf das **YOU DON'T KNOW JACK** Icon in der **YOU DON'T KNOW JACK** Programmgruppe. Das Spiel läuft nur, wenn sich die **YOU DON'T KNOW JACK** CD-ROM im CD -ROM-Laufwerk befindet.

Windows 3.1x - Deinstallation

Es gibt zwei Möglichkeiten, um **YOU DON'T KNOW JACK** zu deinstallieren:

1. Sie können vom File Manager aus **uninst.exe** im YDKJ Verzeichnis auf Ihrer Festplatte starten.
2. Sie können das **Uninstall Icon** in der **YOU DON'T KNOW JACK** Programmgruppe im Programm-Manager **doppelklicken**.

   Der Installer deinstalliert nicht die installierte **WinG graphics library**, da diese möglicherweise noch von einer anderen Anwendung verwendet wird.

Windows 95, 98, ME - Installation

Falls **Windows 95, 98, ME Autoplay** aktiviert ist, legen Sie die **YOU DON'T KNOW JACK** CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Der Installer wird dann automatisch gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation auszuführen.

Falls Sie **Autoplay** nicht aktiviert haben, legen Sie die **YOU DON'T KNOW**

JACK CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk, sichten Sie den Inhalt der CD-ROM im Windows Explorer (das CD-ROM-Laufwerk heißt normalerweise D:) und doppelklicken Sie auf das Installer-Icon **jackinst**. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation auszuführen.

Windows 95, 98, ME - Starten des Spiels

Nach der Installation können Sie das Spiel auf zwei Arten starten:

1. Durch Doppelklicken auf **jack.exe** auf der Festplatte oder im Windows Explorer.
2. Durch Auswählen von **YOU DON'T KNOW JACK** im Start Menü, falls Sie **YOU DON'T KNOW JACK** dort installiert haben.

   Das Spiel läuft nur, wenn sich die **YOU DON'T KNOW JACK** CD-ROM im CD-ROM Laufwerk befindet.

Windows 95, 98, ME - Deinstallation

Es gibt drei Möglichkeiten, um **YOU DON'T KNOW JACK** zu deinstallieren:

1. Starten Sie mittels des Windows Explorers **uninstall.exe** aus dem YDKJ Verzeichnis auf Ihrer Festplatte,
2. Falls Sie **YOU DON'T KNOW JACK** im Start Menü installiert haben, **doppelklicken** Sie auf das **Uninstall-Icon** in der **YOU DON'T KNOW JACK** Programmgruppe oder

3. Verwenden Sie Installieren/Deinstallieren in der Systemsteuerung von Windows 95 unter **„Software"**.

Macintosh - Installation

- Legen Sie die **YOU DON'T KNOW JACK** CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

- Der Installer kopiert die Spielsoftware auf Ihre Festplatte. Falls sich kein Quick Time 2.5, kein QuickTime PowerPlug 2.5 (nur PowerPC), kein Sound-Manager 3.2.1 oder keine Sound-Kontrolle (auf System 7.5.2 oder früheren Versionen von Mac OS) auf der Festplatte befinden, kopiert der Installer diese Systemerweiterung und die Sound-Kontrolle in Ihren aktiven Systemordner.

- Falls der Installer Systemerweiterungen auf Ihren Macintosh kopiert, müssen Sie den Computer erneut starten, bevor Sie **YOU DON'T KNOW JACK** spielen können.

Macintosh - Starten des Spiels

Die CD-ROM muß sich im CD-ROM-Laufwerk befinden. **Doppelklicken** Sie auf das **YOU DON'T KNOW JACK** Icon. Ansonsten brauchen Sie für dieses Spiel keine Maus.

Spielregeln

YOU DON'T KNOW JACK kann von 1-3 Spielern gespielt werden.

Beachten Sie die Instruktionen im Vorspann des Spiels. Geben Sie **Anzahl** und **Namen** der Kandidaten ein und wählen Sie, ob Sie **7** oder **21 Fragen** spielen wollen.

„Meine Güte! Weiß ich doch alles schon!" - Drücken Sie die **Leertaste**, um Vorspann und Spielanleitung zu überspringen.

Wenn Sie eine Kategorie auswählen sollen, drücken Sie **1, 2** oder **3**. Aber Beeilung, sonst sucht der Showmaster eine für Sie aus.

Ein **YOU DON'T KNOW JACK** Kandidat muß clever sein und schnell schalten. Jeder Spieler bekommt eine Spielertaste. **YOU DON'T KNOW JACK** verwendet hierfür die Tasten **Q, B** und **P** der Tastatur. Der Spieler, der seine Taste am schnellsten drückt, hat als erster die Chance, die Frage zu beantworten. Bei richtiger Antwort gibt's Geld, bei falscher Antwort verliert man Geld.

YOU DON'T KNOW JACK kennt sieben Fragetypen: **Multiple Choice, Textergänzungsfragen, Personenraten, Schnickschnack, Blech & Co, Sekt oder Selters, Fiberoptischer Telefonterror** und **Jack Attacks™.**

Multiple-Choice-Fragen

Alle **Multiple-Choice-Fragen** bringen zwischen DM 1000,- und DM 6000,- ein. Für leichte Fragen gibt es weniger, für schwierige Fragen mehr Geld.

Ein Beispiel: **Welcher der folgenden Planeten würde bei einen Solar-System-Rave vermutlich meist teilnahmslos in der Ecke sitzen, weil er von allen Gästen am „dichtesten" ist?**

1. Erde

2. Pluto

3. Saturn

4. Jupiter

Wenn Sie glauben, Sie wissen die Antwort, drücken Sie schnell Ihre **Spielertaste** (je nach dem **Q, B** oder **P**) und wählen Sie dann Ihre Antwort, indem Sie **1, 2, 3** oder **4** drücken. Haben Sie die Frage richtige beantwortet, gibt's Kohle, wenn nicht, dann kostet's.

Textergänzungsfragen

Bei **Ergänzungsfragen** heißt es besonders scharf nachdenken, denn bei diesem Fragetyp haben Sie keine vorgegebenen Antworten, aus denen Sie auswählen könnten. Um zu antworten, **drücken** Sie Ihre **Spielertaste**, tippen die richtige Antwort ein und drücken dann die **Eingabestaste (ENTER o. RETURN)** Und keine Panik, was Rechtschreibung oder Zeichensetzung betrifft. Unsere Schiedsrichter sind da ziemlich nachsichtig.

Jedesmal, wenn Sie einen Begriff richtig zuordnen, gewinnen Sie Geld, jede falsche Zuordnung und jeder nicht zugeordnete Begriff kostet Sie Geld. Also, gut aufpassen! Jede richtige Zuordnung bringt DM 500,- in Runde Eins und DM 1000,- in Runde Zwei.

Die Jack Attack™

Die **Jack Attack™** ist immer die letzte Frage eines Spiels. Die **Jack Attack™** kann spielentscheidend sein - man kann sich dumm und dämlich gewinnen oder das letzte Hemd verlieren. Bei jeder **Jack Attack™** sind Assoziationen gefragt. Sie bekommen einen Tip und müssen den Zusammenhang zwischen zwei Sätzen oder Begriffen erraten. Klingt ganz einfach, was? Falsch.

Bei einer **Jack Attack™** zoomt ein Begriff aus dem Zentrum des Bildschirms heraus, mögliche passende Begriffe schwirren von außen heran. Keiner der Begriffe bleibt sehr lange auf dem Bildschirm. Wenn Sie also zwei zusammengehörige Begriffe sehen, drücken Sie sofort Ihre Spielertaste. Wenn Sie richtig liegen, kriegen Sie einen Haufen Geld. Aber Vorsicht! Nicht alles, was scheinbar zusammengehört, paßt auch wirklich zusammen. Das Begriffspaar muß zum Hinweis passen.

Lautet der **Jack Attack™**-Hinweis z.B. Gegensätze ziehen sich an, und Sie sehen das Wort Links im Zentrum des Bildschirms, warten Sie, bis das Wort Rechts erscheint, und **drücken** Sie dann sofort Ihre **Spielertaste**, um den Gewinn zu kassieren. Erscheint als nächstes das Wort **Billig**, so warten Sie ab, bis Sie das Wort **Teuer** sehen und **drücken** dann wieder Ihre **Taste**, denn in diesem Beispiel müssen Sie **Gegensatzpaare** bilden.

Aber, wie gesagt, Vorsicht. **Jack Attack™** Fragen können „tricky“ sein. Lassen Sie sich nicht von Antworten verwirren, die keine sind. Wenn das Wort Billig erscheint, und Sie drücken Ihre Spielertaste, wenn das Wort Sonderangebot erscheint, verlieren Sie Geld, weil das Begriffspaar dann nicht zum Hinweis **„Gegensätze ziehen sich an“** gepaßt hat.

Denken Sie daran: Sie können die **Jack Attack™**-Instruktionen des Moderators jederzeit mit der Leertaste überspringen.

Jede **Jack Attack™** besteht aus sieben Begriffspaaren. **Drücken** Sie Ihre **Spielertaste** zum richtigen Zeitpunkt, kassieren Sie DM 2000,-, **drücken** Sie zum falschen Zeitpunkt, sind Sie DM 2000,- los - und zwar nicht nur einmal, sondern jedesmal, wenn Sie falsch liegen. Sie können Ihre **Spielertaste** aber **so oft drücken**, wie Sie wollen.

Weitere YOU DON'T KNOW JACK Features

Kein Durchblick bei einer Frage? Dann nageln Sie einen Mitspieler!

Wenn Sie die Antwort auf eine Frage nicht wissen, nicht verzweifeln, nageln Sie einfach einen Mitspieler darauf fest, die Frage zu beantworten. Der Nagel zwingt einen Ihrer Mitkandidaten, die Frage zu beantworten. Um einen Mitspieler zu nageln, drücken Sie zunächst Ihre **Spielertaste**, dann das **N** wie Nagel. Wählen Sie dann den Kandidaten aus, den Sie nageln wollen, indem Sie entweder seine **Spielertaste** oder seine **Spielernummer** drücken. So einfach ist das. Aber Vorsicht! Sie haben nur einen Nagel pro Runde zur Verfügung.

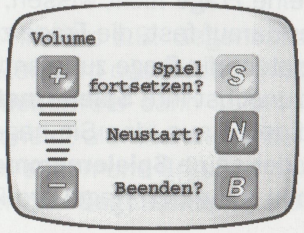
- Spielverzögerung ist bei uns nicht drin! Für alle Fragen gibt es ein Zeit-Limit. Drücken Sie Ihre Spielertaste also, bevor die Zeit um ist.
- Wenn Sie weit in Führung liegen und denken, Sie können so ganz feige auf Sicherheit spielen, dann denken Sie falsch. Es könnte nämlich sein, daß Sie es dann ganz schnell mit dem Publikum zu tun kriegen.
- Haben Sie sich schon immer gefragt, was andere sich wohl so fragen? Bei uns erfahren Sie es. Durch unseren Fiberoptischen Telefonterror sind Sie mit den verschiedensten Leuten im ganzen deutschsprachigen Raum verbunden, die Ihnen Fragen stellen, die Sie sich bisher garantiert noch nicht gestellt haben.

Optionsbox

Sie können jederzeit **Esc** drücken, dann macht Jack eine Pause und die **Optionsbox** erscheint auf dem Bildschirm. Innerhalb der **Optionsbox** haben Sie fünf Wahlmöglichkeiten. Drücken Sie:

+ = Lautstärke erhöhen

– = Lautstärke verringern



S = Spiel fortsetzen

N = Neues Spiel starten

B = Spiel beenden

Drücken Sie einfach die betreffende Taste. Die Lautstärke können Sie auch mit den Pfeiltasten **„hoch“** oder **„runter“** regeln. Am Spielende können Sie **G** drücken, um nocheinmal mit den gleichen Kandidaten zu spielen oder **N**, um mit neuen Kandidaten anzutreten. Mit **B** beenden Sie das Spiel.

Problemlösungen für YOU DON'T KNOW JACK

Will Ihr Computer nicht so wie Sie? Hier einige Empfehlungen, wie Sie die Performance von **YOU DON'T KNOW JACK** auf Ihrem Rechner perfektionieren können.

Detaillierte Informationen hierzu finden Sie in der README Datei auf der **YOU DON'T KNOW JACK** CD-ROM. Sollten Sie dann immer noch Probleme haben, wenden Sie sich bitte telefonisch, brieflich oder per e-mail an unser Support-team. Die Kontaktadresse finden Sie auf Seite 19 dieser Gebrauchsanweisung.

Problemlösungen für Windows 3.1x und Windows 95, 98, ME

Falls Sie Windows 95 verwenden und der Ton stottert oder das Bild ruckelt, könnte es nötig sein, die Leseoptimierung (Read-ahead-cache) zu verringern. Um diese Einstellung zu ändern, gehen Sie in die **Systemsteuerung**, öffnen das Icon **„System“**, wählen dort **„Leistungsmerkmale“** an und dort wiederum den Button **„Dateisystem...“**. Klicken Sie nun **„CD-ROM“** an und stellen Sie den erscheinenden Regler auf **„klein“**.

Sehen Sie die Nachricht „Exception 20, the soundard is used by another devi-

ce“ oder... „die Soundkarte wird von einer anderen Anwendung verwendet“, kann es sein, daß Sie eine 8-bit-Soundkarte haben. Falls das der Fall ist, müssen Sie auf eine 16-bit-SoundBlaster 16 - kompatible Soundkarte aufrüsten. Falls Sie eine 16-bit-Soundkarte haben und Sie sehen diese Nachricht, so ist Ihre Soundkarte nicht SB16-kompatibel oder benutzt einen falschen Sound-Treiber. Wenden Sie sich in diesem Fall an den Hersteller Ihrer Soundkarte, um zu erfahren, wie Sie Ihren Sound-Treiber updaten können.

Falls Sie Bildprobleme haben, vergewissern Sie sich, daß die Bildschirmdarstellung mit 256 Farben erfolgt.

Problemlösungen für Macintosh

Wenn der Ton abgehackt klingt, vergewissern Sie sich, daß der **Virtuelle Speicher deaktiviert** ist. Selektieren Sie hierzu **„Speicher“** im Menü **„Kontrollfelder“** und schalten Sie den **Virtuellen Speicher** aus. Ist das Problem damit nicht behoben, versuchen Sie, Ihre Schreibtischdatei zweimal neu anzulegen, indem Sie während des Systemstarts **alt- und Optionstaste** gedrückt halten, oder löschen Sie das Sound-Preferences-Symbol, indem Sie es aus dem Preferences-Ordner im Systemordner in dem Mülleimer ziehen und diesen dann entleeren. Die Sound-Preferences stellen sich selbst wieder her, wenn Sie das nächste mal das Sound-Kontrollfeld öffnen.

Sollten Sie Probleme beim Laden von **YOU DON'T KNOW JACK** haben, vergewissern Sie sich, daß die CD-ROM sauber ist. Zum Säubern der CD eignet sich am besten ein weiches Stofftuch, mit dem die CD behutsam von innen nach außen gereinigt wird. Verwenden Sie niemals Reinigungsmittel, da solche Mittel die Oberfläche der CD beschädigen können.

Kontakt

Technik-Hotline:	Tel: 0180 - 521 73 16 Mo. - Fr. 12:00 - 20:00 Uhr (InfoGenie: DM 0,24/Min)
Tips + Tricks Hotline:	Tel: 0190 - 87 32 68 36 Mo. - Fr. 08:00 - 24:00 Uhr (InfoGenie: DM 3,63/Min)
Internet:	www.take2.de www.jack.de

Anmerkung

Dieses Spiel ist rein zur Unterhaltung gedacht. Die Fakten, die in **YOU DON'T KNOW JACK** genannt werden, sind recherchiert und waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung korrekt.

Alle Fragen in **YOU DON'T KNOW JACK** wurden von einem erfahrenen Autorenteam überprüft. Wir sagen nicht, daß wir perfekt sind, aber wir sind verdammt nahe dran.

Credits

Regie
Johannes Deny & Hans Schneck

Producer für BMG Interactive
Christoph „Sumo“ Hartmann

Producer für Berkeley Systems
Christopher York

Moderation
Axel Malzacher als Jack

Produktions-Koordinator für Berkeley Systems
San Vuong

Co-Producer für BMG Interactive
Lucien King, Dan Houser

Technische Leitung & Leitender Ingenieur
Ando Sonenblick

Art Direction
Adina Nyström

Autoren
Hans Schneck, Johannes Deny

Technik
Nathan Bamberger

SQA Leitung
Marie-Laure Gobbi

SQA Leitung für BMG Interactive
Corinna Sepperl

Animation
Marshall Ross, Sinem Hakman

SQA für Berkeley Systems
Richard Huber, Jorge Morales, Bill Hardy

Beratung
Paul Bennun

Autoren für Jellyvision
Ali Davis, Michelle Gorchow, Tom Gottlieb, David Houghtaling, David Nathanielsz, Andy Poland, Sean Abley, Mary Garvey, Joel Husenits, Phil Ridarelli, Marta Segal

Marketing für Berkeley Systems
Julie Tarlton

Marketing für Take2 Interactive
Christoph Hartmann, Matthias Wehner

Art Production
Scott Hammond, Stephan Ekstrom, Adam Labarge, „Sparkles“ Sniffen

Musik
Kevin Quinn

Technik
Tom Conrad, John Endres, Howard Fukuda, Craig Sterry

SQA Manager
Henry Frummer

Packaging
Christoph Hartmann, Hans Schneck

German Package Adaption
Kolberg v. Krenski Werbeagentur

Director of Audience
Information Services
Patience Dennison, Melissa Alemán

Beta Test Koordination
Ed Mechem, Carola Wahl

Interactive Writing & Audio Tools
Edward Lott

Co-Autoren
Doug Armstrong, Paul Arnold, John Bourdeaux, Shawn Brennan, Lee Corners, Anna Day, Laurel DiGangi, Debbie DiMaio, Nick Doody, Michael Elyanow, Jordan Fields, Scott Fields, Kevin Fitzpatrick, Tony Gama-Lobo, Mary Garvey, Rebecca Gilman, Emily Godbey, Peter Gwinn, Joe Janes, Kim Johnson, Sloan Johnson, Michael Kreig, Jeff Laird, Axel Malzacher, Brian McCann, Chris Miksanek, David O'Donnel, Monica Payne, Eileen Reynolds, Diane Ross, Jack Sanderson, Marta Segal, Craig Shanak, Tim Sheridan, Stefan Sidak, Michael Sweeny, Steve Tompkins, Jamie Vann, Bill Wallace, Catherine Wetendorf, John Wodynski, David Wulatin,

User Manual
Hans Schneck, Simon Downing, Christopher York, Tracy Edgecomb

Sound Effects
Michelle Gorchow, David Houghtaling

Werbespots & Backstage Crew
Alexandra „Tamara“ Engelhard, Julia Dorn, Kathrin Dorn, Carla Tobisch, Markus Busjan, Johannes „Oinky“ Deny,

Uli Eberle, Julian Sattich

Werbespots
Hans Schneck

Ton
Benno Grodon, Jaqueline Ehlinger, Julien Loron, Christopher Leroy

Sängerinnen
Oliver & Jenny „The Carpenters“, Boettcher, Conny K

Intro Stimmen
Jutta Wenzel-Bromberger, Corinna Sepperl, Hans Schneck, Johannes Deny, Don Sumo, Klaus

Entwicklung für Berkeley Systems
Douglas Scott Kay

Vielen, vielen Dank
Ksar Club, Benno Grodon, Wolfgang Danner, Jane Bogaert, Julian Sattich, Uli Eberle, Alexandra „Tamara“ Engelhard, Jo Stocker, Ari van der Schot, Markus Busjan, Bond Girls, Dr. Jutta Wenzel-Bromberger, Simon Downing, Soulcity, „Freshnet Team“, Stefan Mothski, Rolf Pittroff, Chris „The Waltzing Devil“, Ali Candy, Marc the Huth, Theodore Goddard, Andrea Mills-Griffin, Joanne Green, Garcia & Garcia, Maxi M., Leslie Mullens, PJ Sonnichsen, DianeStonebraker, Kory Stradinger, Andrea Streicher, Martin Streicher, Rick Theriault, Cynde Weibes

Vielen, vielen Dank our Beta Testers
Jane Chinn, Amy Dallas, Chris Deyo, Tracy Edgecomb, Tim Hansen, Mark Mensch, Brad Meyer

Executive Producer für Berkeley Systems
Christopher York

Executive Producers für BMG Interactive
Sam Houser, David Strempel

Wir verneigen uns in Ehrfurcht
Russ Meyer

Originalidee
Harry Gottlieb

Lizenzen

This is a legal agreement between you and Berkeley Systems, Inc. By opening the sealed software disk accompanying this manual, you are agreeing to be bound by the terms of this Agreement. If you do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the unopened software disk package and the accompanying materials (including all accompanying documentation and containers) to the place you purchased them for a full refund.

LICENSE GRANT, Berkeley Systems, Inc., grants you a non-exclusive, nontransferable license to use one copy of the **YOU DON'T KNOW JACK™** software program (the "Program") on a single terminal connected to a single computer, subject to the terms and restrictions set forth in this Software License Agreement. You may not use the Program on more than one terminal of a network, on a multi-user computer, on a time-sharing system, on a service bureau, or on any other system on which the Program could be used on more than one computer at any time.

COPYRIGHT. The Program, including its graphic displays and accompanying documentation are owned by Berkeley Systems, Inc. The sound effects, music, and content are owned by Jellyvision, Inc. The Program, including its graphic displays, sound effects, music, and content as well as the accompanying documentation are protected by United States copyright laws and international treaty provisions. All rights are reserved. You must therefore treat the Program and accompanying documentation like any other copyrighted material (e.g., a book), except that you may either (a) make one copy of the Program solely for backup or archival purposes, or (b) transfer the Program to a single hard disk, provided you keep the original solely for backup or archival purposes.

ADDITIONAL RESTRICTIONS. You may not reproduce, prepare derivative works based upon, distribute copies of, offer for sale, sell, transfer ownership of, rent, lease or lend to others the Program or accompanying documentation, or any portion or component of the Program or accompanying documentation; provided, however, that you may transfer the entire Program and accompanying documentation on a permanent basis as long as you retain no copies (including archival or backup copies) of the Program, accompanying documentation, or any portion or component of the Program or accompanying documentation, and the recipient agrees to the terms of this Agreement. Further, you may not modify, reverse engineer, disassemble, decompile or translate the Program or accompanying documentation, or any portion or component of the Program or accompanying documentation, nor may you make any copies of Program modules for use with other programs. The Program is intended for private use only.

COMMERCIAL USE, PUBLIC EXHIBITION, PUBLIC DISPLAY, PUBLIC USE, PUBLIC PERFORMANCE OR PUBLIC DEMONSTRATION OF THE PROGRAM, OR ANY COMPONENT OR PORTION THEREOF, IS STRICTLY PROHIBITED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN CONSENT OF BERKELEY SYSTEMS, INC.

The license is effective until terminated. You may terminate this license at any time by destroying all copies (including backup or archival copies) of the Program. This license will also terminate if you fail to comply with any of the terms and conditions of this Agreement. This Agreement constitutes the entire agreement and understanding between the parties and supersedes any prior agreements, representations or understandings, whether oral or written, relating to the Program. This Agreement is governed by the laws of the State of California.

Garantie und Urheberrechte

Berkeley Systems, Inc., warrants that the manual and the original Program disk is free from physical defects in material and workmanship under normal use for a period of sixty days from the date of purchase. If during this warranty period you discover that either this manual or the Program disk contains a physical defect, return the defective item along with proof of purchase to Berkeley Systems and you will receive a replacement at no charge. This is your sole and exclusive remedy for breach of warranty.

THE WARRANTY SET FORTH ABOVE IS EXCLUSIVE AND IN LIEU OF ALL OTHERS, ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED. BERKELEY SYSTEMS MAKES NO WARRANTY OR REPRESENTATION, EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, WITH RESPECT TO THIS PROGRAM, ITS QUALITY, PERFORMANCE, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THIS PROGRAM IS SOLD "AS IS," AND YOU, THE LICENSEE, ARE ASSUMING THE ENTIRE RISK AS TO ITS QUALITY AND PERFORMANCE.

IN NO EVENT SHALL BERKELEY SYSTEMS BE LIABLE FOR DIRECT OR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM THE USE OF THE PROGRAM OR FROM ANY ERROR OR DEFECT IN THE PROGRAM OR ITS DOCUMENTATION. SUCH DAMAGES INCLUDE, BUT ARE NOT LIMITED TO, LOSS OF PROFIT, LOSS OF PROGRAMS OR DATA, AND DAMAGE TO YOUR MONITOR. IN NO EVENT SHALL BERKELEY SYSTEMS'S LIABILITY EXCEED THE PRICE PAID FOR THE PROGRAM.

The above exclusions may not apply to you. This warranty provides you with specific legal rights. There may be other rights that you may have which vary from state to state.

Software, screen graphics and packaging © 1998 Berkeley Systems, Inc. The Berkeley Systems logo is a registered trademark of Berkeley Systems, Inc. Text and sound © 1998 Jellyvision, Inc. The Jellyvision logo is a registered trademark of Jellyvision, Inc.

YOU DON'T KNOW JACK, GIBBERISH QUESTION, JACK ATTACK, CELEBRITY COLLECT CALL, DISORDAT QUESTION, SCREW YOUR NEIGHBOR, FIBBER OPTIC FIELD TRIP, and **DON'T BE A WIMP** are trademarks of Jellyvision, Inc.

Windows and Microsoft are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Macintosh is a registered trademark, and Power Macintosh is a trademark of Apple Computer, Inc., used under license. This program is for use with both Apple computer products containing PowerPC microprocessor technology or Motorola 68040 microprocessor technology.

All other brands and product names are trademarks and registered trademarks of their respective companies.

Look After Your YOU DON'T KNOW JACK™ Disc

Compact discs are robust but not invincible, so handle them with care.
This disc contains software for the PC; never use this disc with any other machine as it could damage it. Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors. Try not to touch the underside of the disc with your grubby little fingers. If the underside of the **YOU DON'T KNOW JACK™** disc is dirty, gently wipe it clean with a soft cloth; do not use any form of cleaning fluid as this will damage the discs delicate surface.

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING THIS GAME OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT
Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

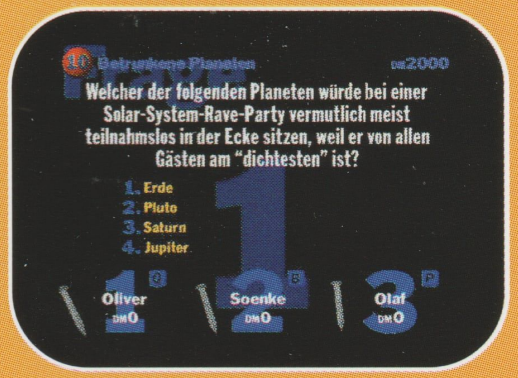
Always play in a well lit room and sit as far away from the monitor screen as possible.
Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
Rest for at least 10 to 15 minutes in every hour of playing.

This product is guaranteed for a period determined by the law of your country. This does not affect your statutory rights. Take2 Interactive reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Take2 Interactive makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

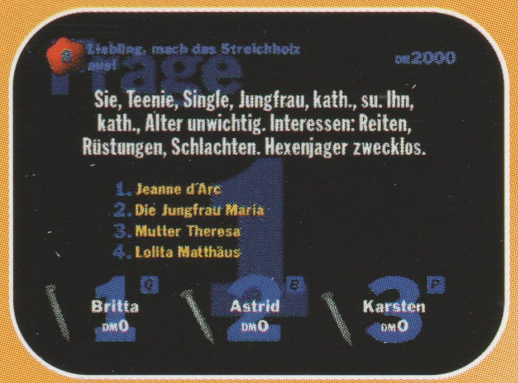
© 1998 Berkeley Systems, Inc., Jellyvision, Inc. All rights reserved. © 1999 Take2 Interactive. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, leasing, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published in Europe by Take2 Interactive. All trademarks are protected. Other copyrights are property of their respective holders. Distributed by Jack of All Games. Made in the EU.

YOU DON'T KNOW JACK

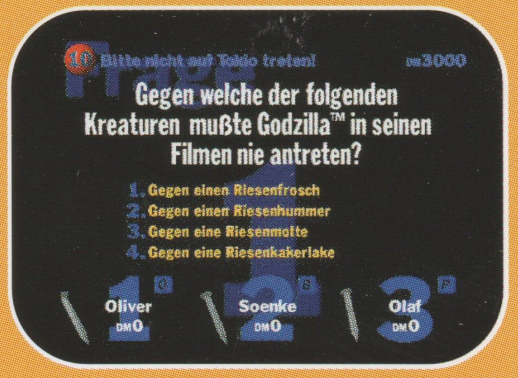
Sie haben schon immer befürchtet, daß es dieses Quiz geben könnte



Nein, solche Fragen hat man Ihnen noch nie gestellt.

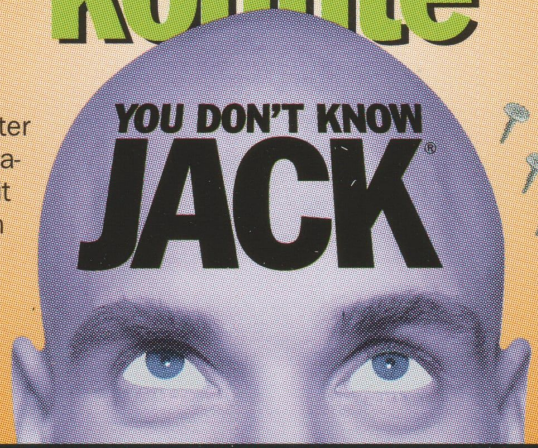


Erklärungen bei richtigen Antworten, persönlicher Rüffel bei falschen Antworten.



Sie wissen die Antwort nicht? Keine Panik! Nageln Sie einen Mitspieler, zwingen Sie Ihn zu antworten.

Womit reimt sich das?



Als Quiz-Kandidat werden Sie von der Hektik hinter der Bühne in den Wahnsinn einer Jack-Show katapultiert. **YOU DON'T KNOW JACK,** das Quiz mit dem gnadenlosen Showmaster Jack. Beantworten Sie seine Fragen richtig, gibt's einen Haufen Kohle. Liegen Sie falsch, kann es Sie das letzte Hemd kosten. **YOU DON'T KNOW JACK,** die einzige Quiz Show, in der Hochkultur und Popkultur permanent aufeinanderprallen.

- *40 Stunden knackige Sprüche ohne Wiederholung!*
- *1, 2 oder 3 Spieler spielen an einer Tastatur.*
- *Hammerartige Musik und Soundeffekte.*

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

WINDOWS: 486/33 oder besser; Windows 95, 98, ME oder Windows 3.1x; 8MB RAM, 22MB Festplattenspeicher; Bildschirmauflösung: mind. 640x480 mit 265 Farben; 2fach CD-ROM Laufwerk (oder schneller); Sound Blaster 16 oder kompatible Multimedia Soundkarte. Achtung: YOU DON'T KNOW JACK läuft nicht auf 386 oder älteren Prozessoren. **MACINTOSH:** Jeder 68040 Macintosh oder jeder PowerPC; System 7.1 aufwärts; 6MB RAM; 15MB Festplattenspeicher; 2fach CD-ROM Laufwerk (oder schneller); Farbmonitor mit mind. 640x480 Auflösung 256 Farben.

(P) 2000 Take2 Interactive GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München. Vertrieb durch Jack of All Games. Made in the EU. Weitere Infos über Jack erhalten Sie unter www.jack.de

BERKELEY SYSTEMS

YOU DON'T KNOW JACK